KILLER BEES

La ruche infernale

Comme vous l'avez peut-être déjà lu sur l'emballage, cette cartouche de jeu **Videopac**+ peut être utilisée sur tous les ordinateurs de jeu **Videopac, Videopac**+ ou **Jopac**.

Quel que soit le type d'ordinateur de jeu que vous utilisez, l'intérêt du jeu et le jeu lui-même sont identiques. Si vous utilisez un ordinateur de jeu de la deuxième génération du type Videopac + ou Jopac, cette cartouche produira un graphisme de haute qualité, plus détaillé, comme indiqué au dos de l'emballage. Pour plus de clarté, seules des illustrations simples ont été utilisées dans cette brochure pour expliquer les règles du jeu.

Toutes les cartouches Videopac ont fait l'objet d'une programmation et de tests soignés. Il existe littéralement des millions de situations de jeu et les risques d'en rencontrer une où le jeu se bloque sont minimes. Le cas échéant, la seule solution consiste à appuyer sur la touche 'RESET' et à reprendre le jeu au début.

Mode d'emploi

FRANÇAIS

Inattendu et passionnant, ce jeu vous donne toutes les possibilités voulues de tester vos réflexes avec 26 niveaux de difficulté différents.

A l'aide d'un essaim d'abeilles tueuses blanches, dirigé par l'une ou l'autre des manettes de commande, vous devez attaquer pour le détruire un escadron d'Abeillons... des envahisseurs bleus et rouges venus d'un autre monde. Or, plus le temps passe, plus l'opération devient difficile car les Abeillons vont de plus en plus vite et les essaims mortels d'abeilles de couleur qui les protègent se font de plus en plus hostiles. Si vous parvenez à tous les éliminer, le jeu passe automatiquement au niveau de difficulté supérieur.

N.B. Les chiffres cités dans le texte renvoient aux illustrations figurant sur un rabat de la dernière page.

Début d'une série

Pour commencer une nouvelle série, appuyez d'abord sur la touche RESET/DEPART et sur l'un ou l'autre des boutons ACTION (1) ou actionnez l'une des manettes (2). Votre essaim d'abeilles blanches (3) est alors au centre de la zone de combat. Peu de temps après, un escadron d'envahisseurs (4) arrive par les cinq tunnels d'entrée (5).Vous remarquerez que les Abeillons bleus se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre et les rouges dans le sens inverse.

Vous pouvez commencer à marquer des points en piquant les envahisseurs. Chaque envahisseur touché perd de la vitesse et finit par mourir et être enterré. Une tombe (6) confirme sa mort... et pour vous quelques points bienvenus! Elle bloque également la route aux survivants. Par contre, si vous ne le tuez pas immédiatement, l'Abeillon piqué se rétablira peu à peu et reprendra de la vitesse.

Les essaims ennemis

Pendant que vos abeilles blanches chassent les Abeillons, surveillez soigneusement les essaims ennemis mortels (7). Chaque abeille blanche qui entre en contact avec un essaim ennemi périt instantanément. Trois essaims maximum de ces abeilles de couleur sont affectés à la protection de leurs maîtres. A mesure que le temps passe, leur couleur change et leurs pouvoirs grandissent.

Les essaims arrivent toujours sous forme de Gardiens Verts qui se contentent d'errer au hasard dans la zone de combat... mais leur contact est néanmoins fatal. Au fil du temps, ils se transforment en Gardes du Corps Bleus qui ont tendance à entourer les Abeillons comme une armure. Ils finissent par se transformer en Diables Rouges agressifs qui poursuivent et attaquent activement votre essaim blanc!

Le pouvoir du Rayon Destructeur

Au lieu de simplement éviter l'ennemi, vos abeilles disposent d'un autre moyen de protection. Si vous appuyez sur le bouton ACTION, elles tirent un large Rayon Destructeur (8) qui traverse l'écran horizontalement. Il fait entièrement disparaître toutes les abeilles ennemies qui se trouvent sur son passage - vertes, bleues ou rouges - tout en vous apportant des points appréciables.

Mais bientôt, un autre essaim de Gardiens Verts arrive par les tunnels pour remplacer les victimes. De plus, après avoir tiré, vous ne pouvez plus réutiliser le rayon tant qu'il n'est pas rechargé. Or le seul moyen d'y parvenir est de tuer un autre Abeillon. Lorsqu'il est rechargé, deux drapeaux rouges (9) clignotent de part et d'autre de l'écran et suivent le déplacement vertical de votre essaim blanc.

26 niveaux de difficulté

Lorsque l'escadron d'Abeillons est entièrement détruit, le jeu recommence automatiquement – avec un essaim blanc complet - mais à un niveau de difficulté supérieur(10). Il devient par conséquent de plus en plus difficile car les envahisseurs et les essaims ennemis se déplacent de plus en plus vite. Le jeu se termine lorsque toutes vos abeilles blanches sont éliminées. A ce stade, vous pouvez frapper au clavier votre identité (3 lettres maximum) à l'emplacement des trois points d'interrogation (11).Vous pouvez supprimer les points d'interrogation non utilisés en appuyant sur la touche SPACE/ESPACE. Si vous commettez une erreur en entrant les lettres, il vous suffit de frapper la touche CLEAR/Effacement et de recommencer. Votre score (12) restera affiché sur l'écran sous la forme du score le plus élevé (13), jusqu'à ce qu'il soit dépassé et qu'une nouvelle identité soit entrée, ou jusqu'au commencement d'une nouvelle série.

Pour commencer un nouveau jeu, il suffit d'actionner l'une ou l'autre des manettes de commande.

Marquage des points

Chaque piqûre 1 point
Chaque essaim ennemi détruit 10 points
Chaque Abeillon tué 100 points

Des points de bonification sont également attribués a la fin de chaque niveau de difficulté et sont calculés comme suit. 10 points sont obtenus pour chaque abeille blanche survivante. Ce chiffre est ensuite multiplié par un facteur spécial qui apparaît à côté du score concernant le jeu en cours (14) à la fin d'un niveau de difficulté. Le facteur de multiplication augmente d'une unité chaque fois que les douze abeilles blanches survivent à la fin d'un tour. Les points de bonification sont automatiquement ajoutés au score en cours (15).

Le jeu de „La ruche infernale” une console Videopac autonome en noir et blanc

Les règles du jeu sont identiques à celles précédemment décrites. Avant de commencer le jeu, procédez aux réglages suivants:

- Réglez la luminosité d'image et le niveau de son à votre gré
- Réglez le contraste sur la position 6

Correspondance des touches du clavier sur jeu VIDEOPAC spécial france.

DEPART = RESET
ENTREE = ENTER
Efft (Effacement) = CLEAR
NON = NO
OUI = YES
ESPACE = SPACE

Killer Bees

This unusual and exciting game provides plenty of scope for you to test your reactions, with no fewer than 26 different challenge levels. With the aid of a swarm of white killer bees, controlled by either joystick, your aim will be to sting and ultimately destroy a squadron of Beelings... blue and red invaders from another world. And the longer it takes, the more difficult it becomes, because the Beelings speed up and the swarms of deadly coloured bees guarding them become increasingly hostile. When you successfully eliminate them all, the game will automatically move to a higher challenge level.

N.B. Numbers in the text refer to illustrations contained on a flap inside the back cover.

Starting a series

To start a new series, first touch RESET/DEPART [key symbol] and press either the ACTION button ❶ or move one of the joysticks ❷; your swarm of white bees ❸ will then appear in the centre of the combat area. Shortly afterwards a squadron of invaders ❹ will come in through the five entrance tunnels ❺. Note that the blue Beelings move in a clockwise direction, the red ones anti-clockwise.

Now you can start earning points by stinging the invaders. Each sting slows the Beeling down until it finally dies and is buried. A gravestone ❻ confirms the kill... and a handsome points bonus for you! It also blocks the path of those still alive. If on the other hand you don't kill it quickly, the stung Beeling will gradually recover and speed up again.

Enemy swarms

While your white bees are chasing the Beelings, keep a careful lookout for deadly enemy swarms ❼. Each white bee that comes into contact with an enemy swarm will perish instantly. Up to three swarms of these coloured bees are assigned to protect their masters. And, as time goes by, they change colour and acquire new powers.

The enemy swarms always arrive as Green Guardians, which simply roam the combat area in a random fashion... but contact with them is nevertheless fatal. In time they grow into Blue Bodyguards with a tendency to surround the Beelings like a protective cloak. These will ultimately evolve into aggressive Red Devils which will actively pursue and attack your white swarm!

The power of the Sting Ray

There is one way in which your bees can protect themselves other than by simply evading the enemy. By pressing the ACTION button, your bees will fire a broad and lethal Sting Ray ❽ horizontally across the screen. This will completely wipe out any enemy bees in its path – green, blue or red – at the same time earning you valuable bonus points.

Soon, however, another swarm of Green Guardians will come in through the tunnels to replace the victims. Moreover, once you've fired the ray you won't be able to use it again until it has been recharged. And the only way to do that is to kill another Beeling. When it is recharged, two flashing red flags ❾ will appear on either side of the screen and will follow the vertical motion of your white swarm.

26 Challenge levels

When the whole Beeling squadron has been destroyed, the game automatically restarts – with a complete white swarm, but on one challenge level ❿ higher. In this way, the game gets progressively more difficult, with the Beeling invaders and the enemy swarms moving ever faster. The game ends when all your white bees are eliminated. At this point you can key in your identity (up to 3 letters) in place of the three question marks ⓫. Unused question marks can be removed by touching the SPACE key, and if you make an error while keying in the letters, just operate the CLEAR key and start again. Your score ⓬ will remain on screen as the highest score ⓭ until it is exceeded, and a new identity entered, or a new series is begun.

A new game can be started simply by moving either joystick.

Scoring

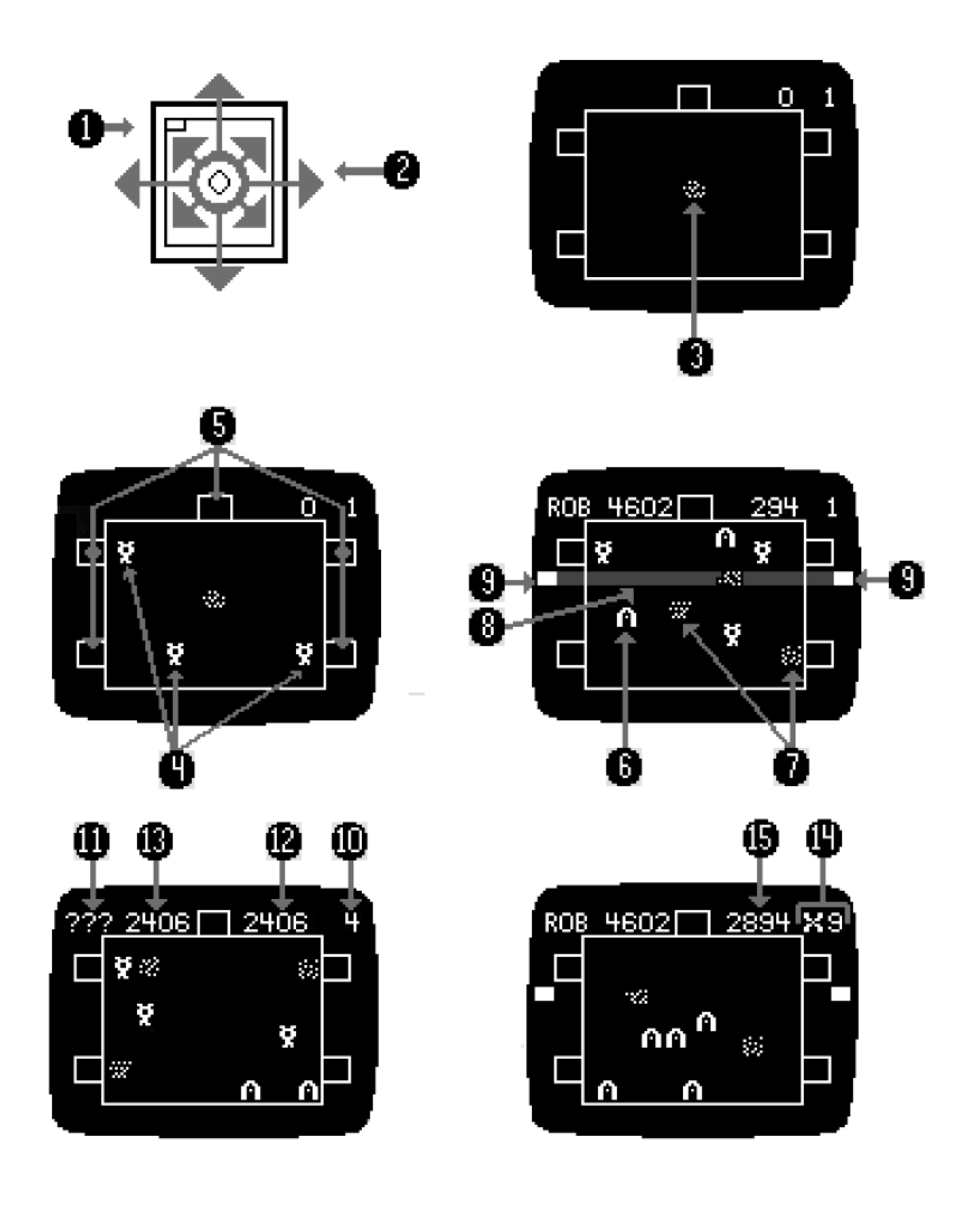
Each sting .... 1 point
Each enemy swarm wiped out .... 10 points
Each Beeling killed ... 100 points

Bonus points are also awarded for each challenge level completed and are calculated as follows. 10 points are obtained for each surviving white bee. This figure is then multiplied by a special factor which appears next to the score of the game in progress ⓮ on completion of a challenge level. The multiplication factor increases by 1 whenever all twelve white bees survive a round. Bonus points are automatically added to the current score ⓯.

Playing "Killer Bees" with Videopac N 60 or G 7200 game computer

The rules of the game are identic to those just described. Before y start to play, make the following adjustments:

- Set picture brightness and sound level as desired
- Set contrast control to positior


1
2
0 1
3
5
0 1
4
ROB 4602
294 1
9
9
8
6
7
11
13
12
10
??? 2406
2406
4
15
14
ROB 4602
2894
X9